magazyn Houko

PRAWDZIWY ŚWIAT ANIME I MANGI ZACZYNA SIĘ WŁAŚNIE Z NAMI !



7 RECENZJI
GIER, MANG, ANIME

CIEKAWE ARTYKUŁY
O JAPONII I JEJ
KULTURZE

NOWINKI ZE ŚWIATA
FANTASY I MODY

ORAZ TYLKO U NAS
WYWIAD Z
PAWŁEM MUSIAŁOWSKIM
ZNANYM JAKO MR. JEDI

POZNAJ PRAWDZIWY
WIZERUNEK JAPONII

Patronat:
Division69.Net

Anime, Manga, Gry, Japonia, Świat

Spis Treści

A. - Anime, M. - Manga, G. - Gry, Az. - Azja, C. - Ciekawostki, J. - Japonia, Mo. - Moda, S - Specjalne



Redakcja

Patryk "Dark" Siemiński
- Oprawa graficzna, skład tekstu oraz pisanie artykułów
Mateusz "Matiz" Otto
Maksymilian "Maksst" Stefański
Antek "Sasuke-Kun" Kafarski
Tomek "Gumon" Brzozowski
- Pisanie artykułów

EF- Tale of Memories

Bo jedna seria to za mało...

Piękny rok 2007, na ekranach przedstawiono nam EF Tale of Memories, które okazało się nie lada gratką dla wielu fanów. Jednakże jedna seria nie zdołała przedstawić wydarzeń z całej gry, więc postawiono stworzyć kolejną. Tym razem dostaliśmy prequel, a zarazem kontynuację opowiadającą o dosyć nostalgicznym życiu dwóch postaci z anime, opisanego przez nas w poprzednim wydaniu Houko.

Przeplatana historia...

Ponowie studio SHAFT stworzyło anime, pokazujące 2 odrębne historie. Pierwszą z nich jest umiejscowione w latach 80 życie Yuu Himury. Dzięki niej dowiemy się kim była tajemnicza kobieta Yuuko Amamiya. Okazuje się, że w dzieciństwie oboje mieszkali w domu dziecka. Po wielu latach rozłąki ponownie spotykają się w szkole, jednakże Yuu próbuje zachować dystans. Z czasem bohaterowie zbliżają się do siebie, co przyniesie nieunikniony łańcuch złych wydarzeń. Druga historia opowiada o nastoletniej Mizuki, która przejazdem zamieszkała u swojego kuzyna Renjiego. Za jego pośrednictwem poznaje Kuze, skrzypka z sąsiedztwa. Z początku drobna przyjaźń zaczyna zamieniać się w koszmar, gdy skrzypek zaczyna się angażować uczuciowo ze świadomością o jego śmiertelnej chorobie.

Niby tak blisko, a tak daleko...

Pierwsze co zauważyłem po obejrzeniu tej serii, to kompletna zmiana klimatu. Druga seria już nie cieszyła i nie zasmucała tak jak pierwsza. Brakowało mi scen, w których moje serce ścisnęły by skrajne uczucia, których nie brakowało przy Tale of Memories. Także wątek miłosny Mizuki i Kuze wywołał u mnie niechęć. Nastoletnia dziewczyna i ułożony facet, który stanowczo powiedział jej, że nie chce z nią być.







Tytuł : EF- Tale of Melodies
Odcinków : 12
Gatunki : Dramat, Romans
Autor : Minori
Studio : SHAFT
Reżyser : Shin Oonuma
Scenariusz : Katsuhiko Takayama
Muzyka : Tenmon









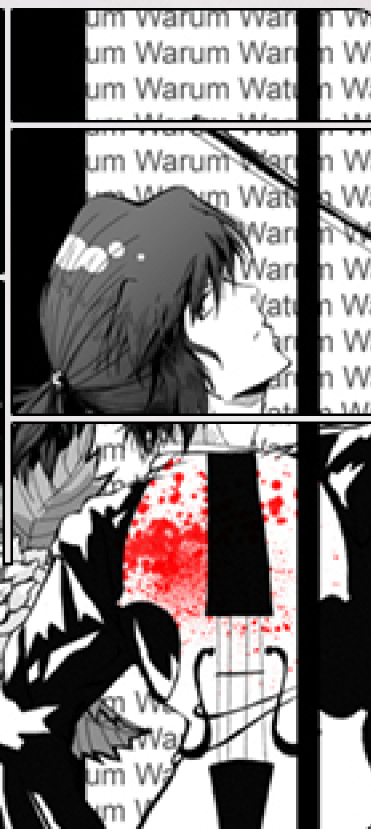


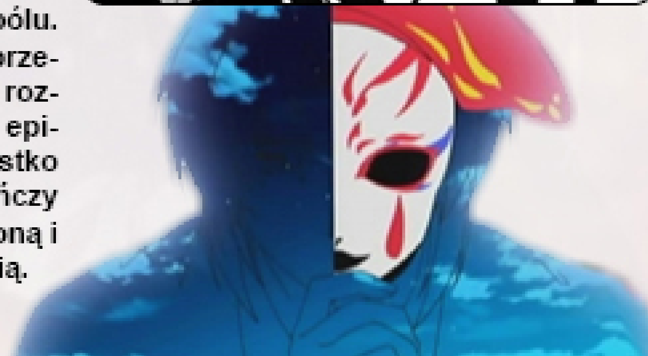


Bagatela dla niej to nie miało żadnego znaczenia i nieustannie próbowała pozyskać jego uczucia. Przez dwanaście odcinków, w pewnym momencie może się wydać, iż jest to już z lekka irytujące. Jednakże irytacja będzie dopiero w ostatnim odcinku, gdy wszystko zatoczy pętlę, a nam zostanie głowić się nad kolejną serią. Według mnie anime ratuje historia Yuu i Yuuko. Jest o wiele mniej oczywista i wciąż potrafi zaskoczyć. Przyjaciele z dzieciństwa, w przyszłości unikający się tylko po to, by mogli zostać kochankami. Gdy Yuu przełamie swoje postanowienia i zbliży się do Yuuko, jego życie zaleje seria tragicznych wydarzeń. Autorzy postawili ich związek na granicy szczęścia i rozpaczy.

Postacie jak z bajki czy też sennego koszmaru...

Zacznijmy od dobrej strony medalionu, czyli od grafiki. Ogół nie różni się zbyt wiele od grafiki z Tale of Memories, te same wady, te same plusy. Postacie są wykonane ładnie, kolorowo i prostoliniowo. W samym wyglądzie i ubiorze postaci które było nam dane widzieć w poprzedniej serii, nie zmieniło się zbyt wiele. Charakter większości postaci na których opiera się cała seria, mówiąc w prost jest tragiczny. Yuu uciekający od rzeczywistości, niemogący się pogodzić z wydarzeniami z przeszłości. Także jako nastolatek zamykał się w sobie i odsuwał cały świat na boczny pas. Dopiero po ponownym spotkaniu Yuuko nieco otworzył się na świat, po to by znów się zamknąć po szeregu tragicznych wypadków. Podobnie Yuuko, jej życie od początku do końca zostało przewidziane jako jedna wielka beczka smutku i bólu. Mimo dramatycznych przeżyć, związek Yuuko i Yuu rozwijał się wraz z kolejnymi epizodami. Jednakże wszystko co dobre, kiedyś się kończy i tak też było z tą pokręconą i jakże zagmatwaną historią.









News! Japoński rząd zlecił produkcję krótkiego, 25. minutowego anime, które nosi tytuł „Bokura no Saibanin Monogatari". Wszystko po to, aby przygotować społeczeństwo na ponowne wprowadzenie ławy przysięgłych do systemu sądownictwa.

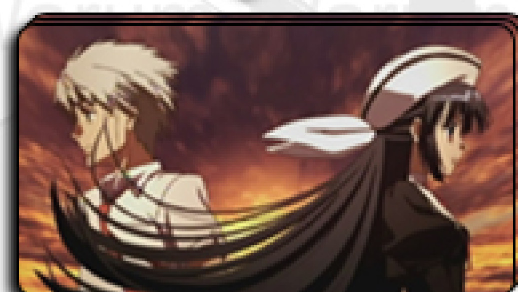
Delikatna miłość zostanie postawiona przed potężnym ciosem, który mnie o dziwo zaskoczył i nie wywarł dobrego wrażenia. Kompletnym przeciwieństwem są Kuze i Mizuki. Kuze od samego początku serii próbuje zerwać wszystkie kontakty z ważnymi dla niego ludźmi. Przy sobie zostawia tylko najbardziej zaufanych przyjaciół z czasów szkolnych. Śmiertelnie chory, mimo początkowej stoickiej postawy z dnia na dzień pogrąża się w strachu przed nieuniknionym. Z drugiej strony jego kompletne przeciwieństwo - Mizuki - wiecznie uśmiechnięta i pozytywnie nastawiona dziewczyna. Niemiłosiernie będzie próbowała zmienić nastawienie Kuze i pokazać mu, że życie może być piękne, nawet jeśli jutro masz umrzeć. Czyż nie jest to trochę prostoliniowe i nie do końca mądre myślenie ? Jedyne co się jej udaje to jeszcze bardziej pogrążyć Kuze i o dziwo nakłonić go do niebezpiecznej operacji.



Znikaj mieście, witaj szkoło i pustkowiu...

Tak jak w pierwszej serii widzieliśmy piękne widoki i kręte uliczki miasta, tak teraz zobaczymy szkołę i puste polany. Dla jednych miła odmiana, a dla innych nudna kreacja świata. Osobiście stoję po środku konfliktu, gdyż przestrzenie były zaprojektowane na prawdę fajnie, mimo zamknięcia kamery w szkole czy też mieszkaniu Kuze. Głównym atutem graficznym tej serii, jak i poprzedniej są efekty i jeszcze raz efekty. Studio SHAFT dysponuje niezwykłą ich paletą, co spodoba się zwłaszcza wielbicielom takich anime. Efekty kolorystyczne, pojawiające się napisy podtrzymujące tragiczny klimat czy też kontur postaci wypełniony scenami z przeszłości wywierają pozytywne wrażenie. Niektórzy uważają, że są to zabiegi mające na celu ukrycie luk w budżecie i fabule, jednakże studio SHAFT mogło specjalnie zastosować taki rodzaj zabiegów, by upiększyć serię. Anime jak ostatnio będzie rozpoczynał krótki filmik pełen efektów. W tle usłyszymy fajną piosenkę Ebullient Future, o dziwo z angielskimi słowami. W endingu usłyszymy nieco gorszą piosenkę Egao no Chikara. W tle całego anime zostaną umieszczone klasyczne dźwięki odgrywane na fortepianie czy też skrzypcach.



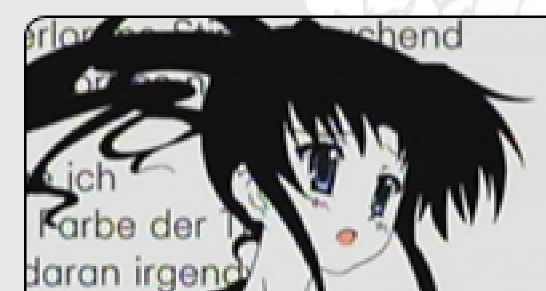


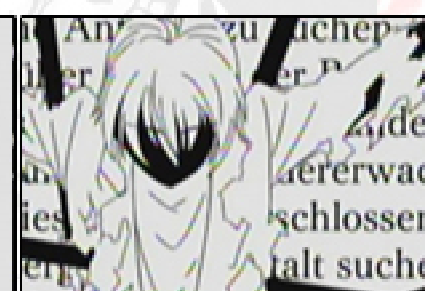
Mimo, że Tale of Melodies nie jest tak dobre jak wcześniejsza seria, to warto ją obejrzeć między innymi dla poznania historii tajemniczej kobiety, pojawiającej się co jakiś czas w Tale of Memories. Dla fanów postaci z poprzedniej serii nic tu nie zostaje, ponieważ będą one odgrywały raczej mało znaczące sceny, a i pojawiać nie będą się zbyt często. Być może miało tak być, by studio SHAFT po nieudanej próbie, wzbiło się w górę dzięki kolejnemu anime.

żyć, związek Yuuko i Yuu rozwijał się wraz z kolejnymi epizodami. Jednakże wszystko co dobre, kiedyś się kończy i tak też było z tą pokręconą i jakże zagmatwaną historią.

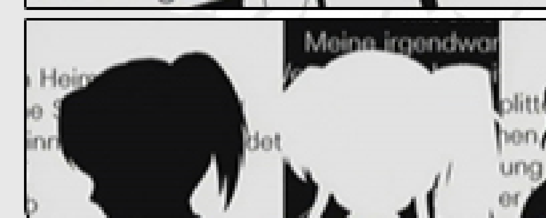
Ocena - 7,5/10

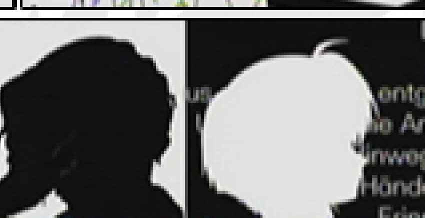
Autor : Dark











School Days

Życie szkolne, czyli nic ciekawego...

Anime jest dość świeże, powstało zaledwie dwa lata temu, a opowiada o uczniu, który chodzi do liceum i jest strasznie nieśmiały. Kiedy rozpoczął się drugi semestr, zauważył w pociągu pewną piękną dziewczynę, która od razu mu wpadła w oko. Usłyszał kiedyś w szkole o „przepowiedni komórkowej", która polegała na zrobieniu zdjęcia dziewczynie i umieszczeniu go na tapecie, a w rezultacie na pewno będą razem. Tak też zrobił Makoto - główny bohater serii. Jak się z czasem też i okazało, chodzą do tej samej szkoły, co go bardzo ucieszyło, jednak nie jest wystarczająco odważny, aby zrobić ten pierwszy krok i do niej zagadać. Na jego szczęście, koleżanka z ławki – Sekai - dostrzega, że coś jest nie tak i postanawia mu pomóc w zrobieniu pierwszego kroku. On sam jednak nie jest do tego przekonany, a myśl, że koleżanka musi mu pomagać w sprawach miłosnych, tylko go dobiła, jednak Sekai nie dała za wygraną i zaprzyjaźnia się z jego sympatią – Kotonohą. Jest ona bardzo cichą i spokojną uczennicą, z bardzo dobrego domu, a jej oceny są na wysokim poziomie. Jakby tego było mało, ma duże, krągłe... niebieskie oczy oczywiście ;), co wprawia Sekai w niezłe kompleksy. Powoli jednak zaczęły być bliskimi koleżankami.



Tytuł : School Days
Odcinków : 12
Gatunki: Dramat, Romans
Studio: TNK
Autor: Overflow
Reżyser: Keitarou Motonaga
Muzyka: Kaoru Oukubo



A hormony szaleją jak mogą...

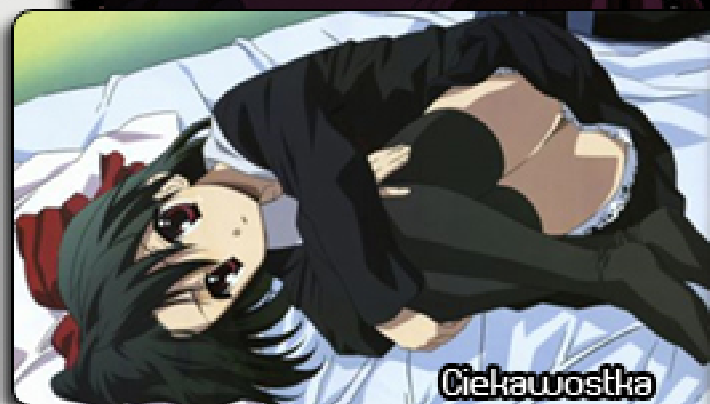
Makoto jest akurat w takim wieku, w którym jego hormony szaleją niczym kibice na meczach. I gdyby nie to, anime mogłoby mieć naprawdę banalną fabułę – nieśmiały chłopak i nieśmiała dziewczyna krok po kroku do siebie się zbliżają, a ich miłość powoli kwitnie i kwitnie... ale nie tutaj. Kiedy Makoto i Kotonoha do siebie się zbliżają, Sekai powoli zaczyna być coraz bardziej zazdrosna, a w momencie gdy są razem, po prostu się zakochuje. Ma pecha – chłopak patrzy teraz przez różowe okulary i poza swoją wybranką nie widzi nikogo innego. Miłosny trójkącik. Makoto kocha Kotonahę, Sekai Makoto, Makoto Sekai nie, po czym jednak hormony dają we znaki i woli nagle Sekai, później znowu woli Kotonahę... i kółeczko się zamyka. Dość realne, biorąc pod uwagę, że anime ma uczyć co by byłoby gdyby to się Tobie przytrafiło. I długo miałem nadzieję, że tak pozostanie, iż będzie to pierwsze anime, które pokazuje realne problemy uczniów, gdzie po obejrzeniu będziemy mieli refleksje. Fabuła jest zupełnie wyssana z palca i tak nierealna, że w pewnym momencie odechciewa się oglądać.

Gra bardzo udana, anime tragiczne...

Anime powstało na podstawie gry hentai share z gatunku Visual novel od studia Overflow. Gra okazała się wielkim sukcesem, gdyż wyróżnia ją nietypowe dla Visual novel tryb gry. Zamiast obrazków mamy animowane sceny, co prawda nie są płynne, ale jednak przyjemne dla oka. Niestety, opinie o School Days popsuło anime studia TNK. Pomijając, iż kreska jest po prostu fatalna, muzyka tragiczna to i tak mamy niesmak po obejrzeniu anime do końca... Jedyna rzecz, która mi się podobała w serii to opening pt. Inosento Buruu. Próbowałem wyłapać plusy serii, jednak okazało się to bardzo trudne.

Ocena – 2,5/10

Autor : Maksst



Ciekawostka

Anime powstało na podstawie gry Visual Novel o tej samej nazwie. Gra odniosła sławę przedewszystkim dzięki fabule, bardzo wielu zakończeniom oraz nadmiernej brutalności w niektórych scenach. Autorzy tej gry nie bali się łamać ogólnie przyjętych zasad i mimo to, a może właśnie dla tego ta gra jest wyjątkowa i naprawdę warto poświęcić dla nich chwilkę. Niestety gra jest po Japońsku - wymagane tłumaczenie Atlasem.



The Last Remnant

The Last Remnant
Wydawca : Square-Enix
Producent : Square-Enix
Gatunek : cRPG (jRPG)
Platforma : PC, Xbox360

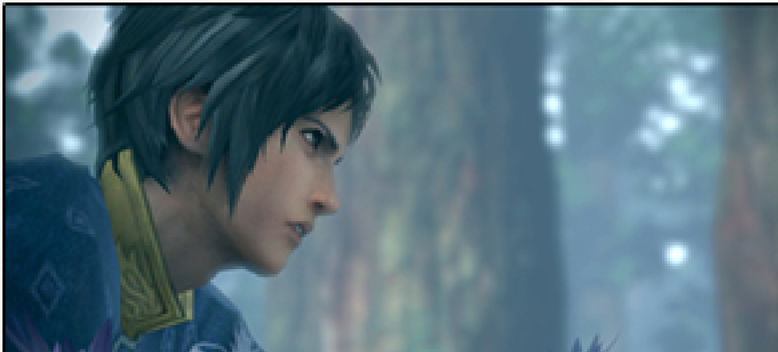
Słynna firma, nowy tytuł i fabuła ?

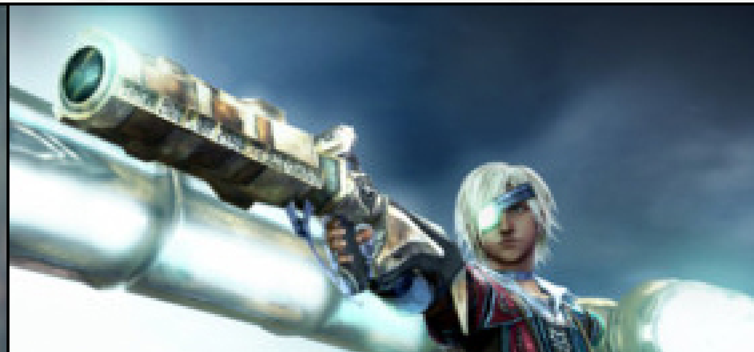
The Last Remnant to gra stworzona przez sławną firmę Square-Enix, większość z was zna ją z takich tytułów jak Final Fantasy czy też Dragon Quest. Ta gra podobnie jak jej poprzedniczki jest z gatunku jRPG, jednakże jest ona „świeżością" wydaną przez te imperium z jakże długą historią w swej branży. TLR z całą pewnością różni się od wcześniejszych gierek, opowiada historię chłopaka szukającego zaginionej siostry, który wraz z biegiem wydarzeń stanie się wiernym przyjacielem i wojownikiem u boku młodego króla. Jednakże wielu zadawało sobie pytanie, czy na pewno ta gra okazała się sukcesem?

W pogoni za... rodziną ?

Gra zaczyna się bardzo ładnie, jak na Square-Enix przystało będzie nam dane zobaczyć fantastycznie wykonany filmik wprowadzający. Nasz główny bohater o imieniu Rush Sykes szukając swej siostry trafia na sam środek wielkiej bitwy. Gdy na polu walki zauważa swą siostrę, niedługo myśląc wbiega w tłum walczących żołnierzy. Okazuje się jednak, że jego siostry tam nie było. Za to spotyka starszą kobietę wraz z którą wpada do dziury powstałej w efekcie destruktywnej mocy tajemniczej broni. Od tego momentu zaczyna się właściwa rozgrywka przerywana co jakiś czas filmami wprowadzającymi w fabułę, bądź wyjaśniającymi kolejne wątki. Początkowo sterowanie na sprzęcie typu PC może trochę oburzyć, sztywno poruszająca się postać daje się opanować dopiero po jakimś czasie, zaś ograniczenia w postaci niewidzialnych ścian są irytujące. Sami powiedzcie, czy nie irytowało by was niemożność przejścia przez jakiś teren, mimo iż wyraźnie widać przejście? Innym - bynajmniej dla mnie - minusem jest tryb rozgrywki. Wszystkie walki są rozgrywane na tury, zaś komendy wydawane naszym bohaterom są bardzo ograniczone. Z czasem oczekiwanie na wczytywaną walkę znuży nie jednego wytrwałego gracza, by po chwili okazało się, że cały ten czas został stracony na pokonanie jednego słabego przeciwnika.







Moc Remnant'ów, czyli bomba atomowa wśród rycerzy

W czasie gry przyjdzie nam poznać niesamowitą broń osadzoną w tym świecie Fantasy. No tak, w sumie nie ma co się dziwić, gdyż głównym atutem tej gry są fantastyczne i niezwykle barwne bitwy. Tak więc na całym świecie istnieje kilka artefaktów różniących się rozmiarami, kształtem oraz mocą. Nam przyjdzie się spotkać z młodym królem, który w swym posiadaniu będzie miał gigantyczną strzelbę potrafiącą w czasie bitwy ciężko ranić wszystkich przeciwników. Także nasz bohater posiada niezwykły przedmiot. Jest nim amulet, który obdarzy go kilkoma niezwykłymi umiejętnościami. Poza tymi widowiskowymi przedmiotami, spotkamy masę mniejszych *itemów* takich jak bronie, zioła lecznicze, które podnoszą umiejętności bohaterów jak i części czy materiały potrzebne do wytworzenia kolejnych przedmiotów. Oczywiście czym była by gra od Square-Enix bez czarnych charakterów? Na samym początku spotkamy przebiegłego władcę oraz towarzyszącego mu maga. Z czasem ciągłe konfrontacje z tymi samymi przeciwnikami staną się nużące, jednakże ci będą zaopatrywać się w coraz to inne umiejętności i przedmioty. Jednakże prawdziwa zabawa dopiero będzie miała się zacząć, a mianowicie gdy pomiędzy miasteczkami zaczną wybuchać wojny, a pomiędzy nimi stanie tajemniczy i niezwykle potężny The Conqueror.

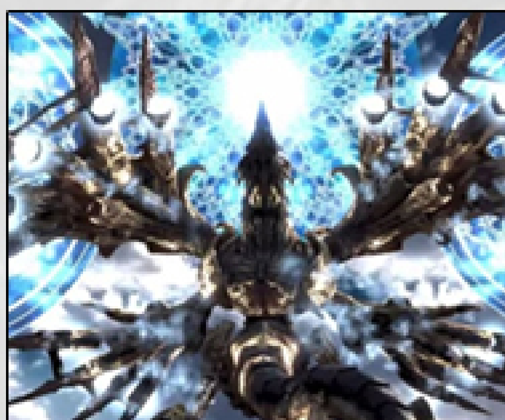
System walki, a grafika

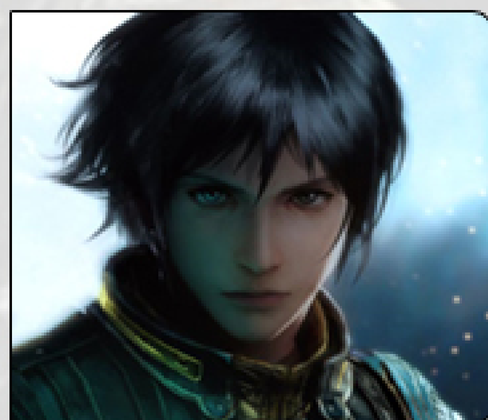
Jak już wspomniałem gra rozgrywa się na tury, zaś my sami będziemy kontrolowali zespoły wybranych przez nas bohaterów. Postacie tak jak w innych grach RPG zyskują umiejętności poprzez walkę z przeciwnikami. Ciekawym pomysłem okazało się zdobywanie nowych umiejętności przez bohaterów. Nie możemy już „kupować" nowych ciosów za punkty zyskane dzięki bezmyślnemu zdobywaniu kolejnych poziomów. Square-Enix zastosowało system rozwijania się tych umiejętności, które są przez bohatera używane w czasie walki. Dodatkowo typ umiejętności jest zależny od rodzaju oręża, którym włada dana jednostka. Sama rozgrywka ogranicza się do klikania kilku przycisków za pomocą których wydajemy rozkazy naszym drużynom. Jedyną jej częścią zależną od gracza (poza rozwojem postaci i strategią) są co jakiś czas pojawiające się szanse na Critical Hit bądź Counter Attack. By te dwie opcje zakończyły się sukcesem, musimy klikać odpowiednią kombinację przycisków w dość krótkim czasie. Większość graczy bardzo szybko załapie o co chodzi. Z całą pewnością największym atutem tej gry jest wyśmienita grafika, którą możemy zobaczyć dzięki silnikowi Unreal Engine 3. Niesamowicie wykonane postacie wiernych fanów S-E raczej nie zadziwią, jednakże jest wiele innych rzeczy o równie niezwykłym wyglądzie. Głównie mowa tu o różnorodnych miasteczkach przypominające tradycyjne budowle z Azji. Nie zabraknie też zniszczonych i opuszczonych ruin, zasypanych piaskiem miast nomadów, malowniczych krajobrazów i mrocznych, podziemnych jaskiń pełnych potworów, a to wszystko podkreślone delikatnymi dźwiękami w tle. Po prostu aż się nie chce przestawać grać, mimo mozolnego brnięcia przed siebie, z którym nie raz będzie wam dane się spotkać w tej grze. Osobiście cenie sobie tą grę, jako odejście od FF i DQ, jednakże chyba nic nie dorówna klimatowi tych dwóch legend.

Ocena - 7.5/10

Autor : Dark







*„W co nigdy nie można zwątpić? W to, że twoi przyjaciele są sami w sobie wątpliwością?
Jeśli zwątpisz w istnienie wątpliwości – zaprzeczasz samemu sobie.
Wątpiąc wątpliwości ostatecznie oznacza, że wierzysz w wątpliwości."*

Całą Japonię ogarnęła zajawką na grę o nazwie „Rabbit Doubt". W tejże grze gracze należą do grupy królików, a jeden z losowo wybrany z pośród nich wciela się w rolę wilka. W każdej rundzie wilk pożera jednego królika, a reszta grupy stara się odkryć jego tożsamość , zanim ten zabije ostatniego gracza. Czasami zdarza się, że gracze postanawiają spotkać się w prawdziwym świecie. Tak właśnie stało się w przypadku 6 nastolatktów – Yuu, Mitsuki, Rei, Hajime, Eiji i Haruki. Nieszczęśliwie, jeden z nich postanawia przenieść grę do rzeczywistości i rozpoczyna od wykonania swojego pierwszego ruchu. Niedługo po tym 5 bohaterów budzi się w ciemnym pokoju, a na swoim ciele dostrzegają niewiadomego pochodzenia kody kreskowe. Niedługo po tym znajdują coś, czego nikt nie mógł się spodziewać oraz napis na ścianie ze słowami napisanymi krwią – „Kłamca musi umrzeć". W tym momencie bohaterowie już wiedzą, że aby przeżyć muszą wygrać tą niebezpieczną grę. Jeśli znajdą przebranego wilka – przeżyją. Jeśli wybiorą źle – wszystkich czeka śmierć.

Motywem przewodnim jest zwątpienie. Historia pokazuje jak bardzo słabe może być pojęcie zaufania, które czują do siebie bohaterowie. Czytelnik bardzo szybko się wczuwa w ogarnięty podejrzeniami świat i jego bohaterów, co bardzo dobrze działa pod koniec serii, gdy wszystkie zagadki zostają rozwiązane. Sposób, w jaki bohaterowie prowadzą dialogi, reagują na wydarzenia dziejące się wokół nich oraz jak wątpią w prawdomówność innych, sprawia, że czytelnik w pełni wciąga się grę i czuje się niczym kolejny gracz. Dzięki temu może to nakłonić cię ku logicznemu myśleniu w celu odkrycia wilka, co w pewnym stopniu można uznać za wyzwanie postawione przez autora.

Jeśli o grafikę chodzi to nie wyróżnia się ona od innych serii prawie niczym szczególnym. Jest ona dość dobra i nie wywoływała negatywnych odczuć podczas czytania, wręcz przeciwnie. Autor bardzo dobrze rozwiązał sprawę światła i cienia, dzięki czemu ciemne pomieszczenia - w których działa się większość akcji - nie sprawiały wrażenia mało przejrzystych.

Jedyny minus mogę przyznać Doubt za postacie. Pomimo że każda pochodzi z innego środowiska i ma inne sposoby działania, to jednak nikt nie jest na tyle nowatorsko zaprojektowany, aby czytający od początku chciał się z nim utożsamiać.

Podsumowując, mangę Doubt mogę jak najbardziej polecić fanom horrorów, którzy lubią poczuć gęsią skórkę podczas odkrywania kolejnych tajemnic oraz tym, którzy lubią po prostu ciekawe historie. Bardzo szybko można dostrzec, że autorzy postarali się, aby Doubt spełniało wszystkie wymogi współczesnego horroru.

Ocena – 8/10

Autor : Gumon



Tytuł : Doubt
Rodzaj : Manga
Liczba tomów : 4
Gatunki : Horror, Psychologiczne
Wydawca : Square-Enix
Autor : Yoshiki Tonogai
Miejsce : Świat rzeczywisty
Czas : Teraźniejszość







GUNSMITH CATS

Niegdyś miasto Al'a Capone, teraz pełne brudnych interesów, twardych gliniarzy, sprytnych gangsterów i nocnego życia. Tak, to właśnie Chicago!!!

Tak, jak Charllie zawsze mógł liczyć na pomoc swoich Aniołków, tak i chicagowska policja zawsze może liczyć na dwie na pozór bezbronne i uzbrojone „po zęby" nastolatki. Gangsterzy strzeżcie się nadchodzą Gunsmith Cats!!!

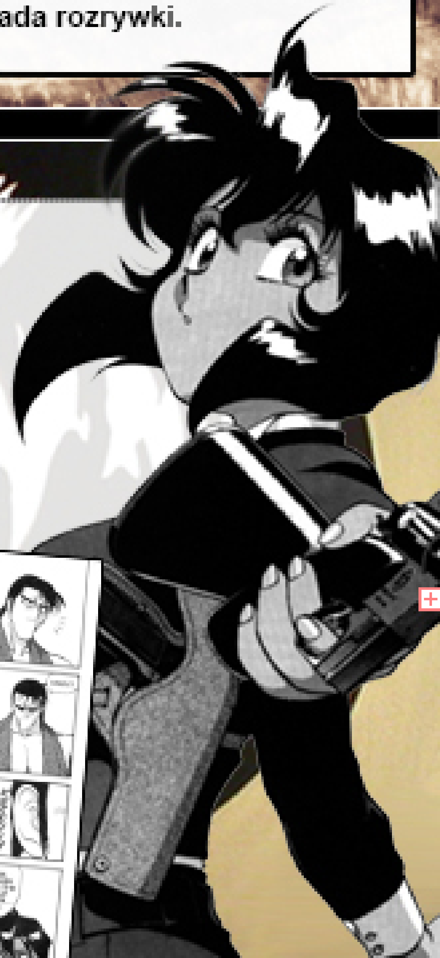
O dwóch takich, co poszły w miasto

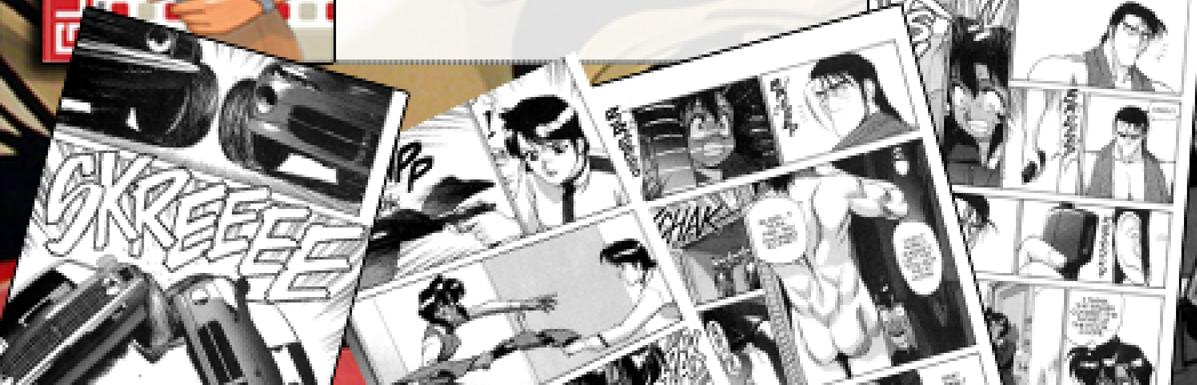
Rally Vincent i Minnie-May - dwie bardzo miłe dziewczyny otworzyły sklep z bronią w Chicago, lecz nie było to ich jedyne źródło dochodów. W momencie, gdy pojawia się nagroda za groźnego przestępcę obie pokazują pazurki i zaczynają grać naprawdę ostro. Bohaterki są swoimi całkowitymi przeciwieństwami. Rally, dziewczyna rozsądna i spokojna, ale niech Was nie zmyli jej miły wygląd i zachowanie, gdyż jest jednym z najlepszych strzelców w Chicago i gdy nadarzy się okazja, dorabia jako łowca nagród. Minnie-May, niegdyś prostytutka, ledwo wiążąca koniec z końcem teraz energiczna siedemnastoletnia pirotechniczka wyglądająca na jedenastolatkę. Obie choć znacznie się różniące razem tworzą mieszankę wybuchową, przed którą drży każdy bandzior.

Mimo, że same znakomicie potrafią używać różnego rodzaju broni, to nie mają łatwego życia, gdyż ich przeciwnikami są świetnie wyszkoleni w tym zakresie przestępcy. Wbrew pozorom broń palna czy też granaty nie są tu jedynymi używanymi rodzajami broni. Niektórzy przestępcy używają mniej lub bardziej wymyślnej broni takiej jak: noże, stalowe linki czy też wystrzeliwana maczeta zamiast protezy ręki. Spory, do których dojdzie pomiędzy naszymi prześlicznymi dziewczętami a ludźmi ze świata przestępczego dostarczą nam nie lada rozrywki.



Tytuł : Gunsmith Cats
Rodzaj : Manga
Liczba tomów : 8
Gatunki : Komedia, Sensacja
Wydawca : Kodansha Ltd.
Wydawca Polski : Egmont Polska
Autor : Kenichi Sonoda
Miejsce : Ameryka
Czas : Teraźniejszość





Kilka słów o grafice i fabule...

Historia stworzona przez Kenichiego Sonode obfituje nie tylko w pościgi i strzelaniny, ale też bogata jest w specyficzne poczucie humoru. Mimo wielu chapterów wartkiej akcji, autor stworzył kilka „luźniejszych", które zgrabnie wplótł w historie o dwóch pogromczyniach bandytów otrzymując świetne połączenie akcji z komedią. W miarę czytania coraz lepiej poznajemy bohaterów i jak sam autor twierdzi „kiedy rysuję czyjąś twarz, czuję, jakby cała osobowość skrywała się waśnie za tym szkicem". Z pewnością trzeba pogratulować autorowi dużej znajomości broni a także ich zalet i wad, które często odgrywają kluczową rolę podczas strzelanin. Podczas lektury można mieć wrażenie braku realizmu podczas „wyczynów" naszych bohaterów. Otóż najciekawszy jest fakt, iż wszystkie niesamowite sytuacje zostały tak wymyślone, by były zgodne z prawami fizyki czy też możliwościami ciała ludzkiego(choć odradzałbym próbowanie tego typu wyczynów). Jedną z wad, których się dopatrzyłem jest fakt, iż autor usilnie próbuje pozbawić bohaterki odzienia co w niektórych przypadkach wygląda na zbyt banalne i nierealne. Jedyną wadą, którą można uznać za poważną jest zakończenie. W porównaniu do reszty chapterów było ono nudne i nieciekawe. Na szczęście w 2007 roku światło dzienne ujrzał sequel, pod tytułem „Gunsmith Cats Burst".

W przypadku Grafiki, tak jak już wcześniej wspomniałem, pan Sonoda chciałby, aby czytelnik już po samym spojrzeniu na postać mógł w zbliżony sposób określić jej charakter. Jak sam stwierdził „charakter postaci można poznać przede wszystkim po oczach, przykładowo po oczach Mine-May od razu możemi stwierdzić, że jest ona dużo energiczniejsza od Rally.". Do „kreski" nie mam zastrzeżeń(miedzy innymi z powodu roku wydania mangi, czyli 1991r.) większość postaci bardzo mi się podobała, nie wspominając o świetnym i rzeczywistym odwzorowaniu broni czy też pojazdów takich, jak samochody, motory, łodzie i helikoptery.

Gunsmith Cats w Polsce!!!

Od 2003 roku, dzięki wydawnictwu Egmont Polska możemy się cieszyć lekturą tej świetnej Mangi. Niestety, polskie wydanie pozostawia wiele do życzenia, począwszy od małego błędu czyli „przekręcenia" imienia głównej bohaterki z Rally na Larry, a kończąc na wydaniu Mangi na „średniej klasy" żółtym papierze, przez co jakość obrazu dużo traci, nie mówiąc o łatwej możności do uszkodzeń. Dzięki jakości polskiego wydruku Rally zmieniła kolor skóry.

Manga dla fanów szybkich samochodów, pięknych kobiet i giwer wszelkiego kalibru

Gunsmith Cats można polecić każdej osobie spragnionej przyjemnej lektury obfitującej w akcję, humor oraz „wciągającą" fabułę. Mimo nielicznych błędów autor postarał się, aby jego Manga nie tylko cieszyła oko widza, ale także była interesująca pod względem fabularnym. Dzięki temu Kenichi Sonoda otrzymał świetne dziewięcio tomowe dzieło. Gorąco Polecam.

Ocena - 8,5/10

Autor : Sasuke-kun









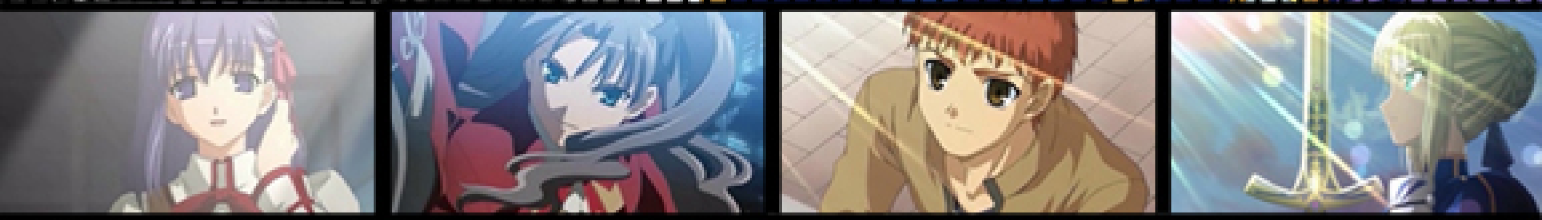
Kolejne opowiadanie o grzecznym chłopczyku...

Anime powstało w 2006 roku na bazie gry Visual Novel typu eroge, a ta miała premierę w roku 2004, ale anime także zawiera wątki, które zostały poruszone w innych grach od tego samego producenta (Type-Moon) tj. Unlimited Blade Works i Heaven's Feel. Fabuła opowiada o grzecznym chłopaku – Shirou Emiya. Mieszka on w mieście Fuyuki, niestety samotnie. Dom dostał w spadku po swoim przybranym ojcu. Aby wielki dom nie okazał się dla niego zbyt wielkim ciężarem, codziennie przychodzi do niego Sakura Matou, która stara mu się pomagać w sprawach domowych, robi mu śniadanie, sprząta i jest młodszą siostrą jego najlepszego przyjaciela - Shinjiego Matou. Jak na każdego grzecznego chłopaka przystało, chodzi do szkoły, do której niedawno doszła nowa uczennica – Tohsaka Rin. Shirou postawił sobie dość nietypowy cel w życiu – chce ratować wszystkich ludzi przed śmiercią oraz przed tym co mu się przytrafiło w dzieciństwie. Niestety, jak na złość w mieście mówi się coraz częściej o zabójstwach. Jakby tego było naszemu bohaterowi mało, posiada on pewną moc, którą władał także jego ojciec – jak z początku myślał, był w stanie zobaczyć składniki wszystkiego czego dotknął, co przydawało mu się do napraw wszelakich rodzajów sprzętu AGD, jednak siła ta miała swoją ciemniejszą stronę i wplątała go w niezłe tarapaty. Co kilkadziesiąt lat jest organizowana walka pomiędzy magami, którzy posiadają wielką moc, a także przywołanego bohatera, którego zadaniem jest walka ramię w ramię ze swym panem. Cała walka ma charakter turnieju, w którym wygrać może tylko jedna osoba. Walka ta zwie się Seihai Sensou czyli Wojna o Graala. Jego zdobycie pozwoli Mistrzowi jak i Słudze spełnić jedno życzenie. Cena wielka – ryzyko jeszcze większe.



Tytuł : Fate/ Stay Night
Odcinków : 24
Gatunki : Dramat, Przygodowe
Autor : Kinoko Nasu, TYPE-MOON
Studio : Studio DEEN
Reżyser : Yuji Yamaguchi
Scenariusz : Takuya Saito
Muzyka : Kenji Kawai





Wojna o Graala

Czym jest Graal? Cóż, z religijnego punktu widzenia jest to naczynie, w którym została zebrana krew Jezusa po ukrzyżowaniu, jednak tutaj ta teoria całkowicie się zmienia na „Kielich do spełniania życzeń". Każdy Mistrz (czyli uczestnik Wojny o Graala), ma swojego Sługę, który jest mu posłuszny i walczy z innymi Sługami. Pewnie się zastanawiacie, po co takim silnym Mistrzom jakieś Sługi? Odpowiedź jest prosta – Graala może zmaterializować jedynie eirei - czyli duch, który był władcą, legendarnym wojownikiem, bohaterem itd. A użyć go może jedynie człowiek – współpraca musi być. Wygranie wojny nie jest takie łatwe, gdyż kończy się ona dopiero w momencie wyeliminowania wszystkich pozostałych Mistrzów i ich Sług.

Dlaczego zwykły człowiek staje się Mistrzem?

Nasz grzeczny chłopak Shirou pewnego dnia spełnił prośbę kolegi ze szkoły i posprzątał salę klubu łuczniczego. Tak bardzo włożył w to serce, że nim się obejrzał już nastała noc. Kiedy już wracał do domu usłyszał dość nietypowe odgłosy więc postanowił to sprawdzić. Trafił między młotem a kowadłem, gdyż właśnie toczyła się zacięta walka pomiędzy Sługami. Ponieważ im przeszkadzał, jeden z nich uznał, że najprościej będzie go zabić, co też i czyni. Jednak ma niezłe szczęście, gdyż nowa uczennica okazuje się Mistrzem, który ratuje mu życie, choć zostało mu już odebrane.



To jednak jedynie zdenerwowało zabójcę, który postanawia odpowiednio mu pokazać, co to znaczy kpić z niego. Podczas drugiego starcia Shirou przywołuje swojego własnego Sługę – zupełnie nieświadomie, co ponownie ratuje mu życie. Początkowo nie bardzo wie co się dzieje, ale pewne jest to, że wpadł niczym śliwka w kompot, a raczej wir wojny.

Walki, magia, dramat i romance...

Fate/Stay Night jest bardzo ciekawą propozycją, mocno skomplikowaną fabułą, jednak jest ona zdecydowanie niepowtarzalna, będącą jednocześnie niepowtarzalną mieszanką trzech scenariuszy z serii Fate. Poza szczegółowo wykonanymi scenami walki, znajdziemy tu także trochę romansu. Klimat jest poważny i ciągle trzyma widza w napięciu, a tematy jak śmierć czy seks tylko dodają uroku, ale najbardziej podkreśla to gra, gdzie takie sceny to norma. Jednak smuci fakt, iż gry, w którą gramy kilkadziesiąt godzin, nie da się z detalami przenieść na 24 odcinki anime, a szkoda. Na pewno sceptycy takich gatunków anime, będą szukać dziur i tego, co można zgorszyć, jednak będzie to dla nich naprawdę spore wyznanie, gdyż anime minusów ma bardzo mało. Walki robią po prostu potężne wrażenie, animacje są płynne, a efekty świetnie wykonane. Muzyka w anime także bardzo dobrze skomponowana i jest przyjemna dla ucha. Op i Ed oceniam celująco, bardzo przypadły mi wszystkie do gustu. Efekty dźwiękowe, także świetnie dobrane i mamy wrażenie, jakby się to działa naprawdę. Jednak jak dla mnie wątek romance zakończony tak trochę na „odwal się".

Ocena – 9,5/10

Autor : Maksst



Ciekawostka

Seria Fate okazałą się wielkim sukcesem już jako gra komputerowa typu visual novel. Grę Fate/ Stay Night możemy przejść w angielskiej wersji językowej dziki tłumaczeniom mirror moon. W tej odsłonie zamieszczono trzy scenariusze, z których dwa posiadają różne zakończenia. Nazwy scenariuszy to : Fate, Unlimited Blade Works i Heaven's Feel. Po wielkim sukcesie postanowiono stworzyć prequel Fate/ Zero opowiadający historię poprzedniej wojny Graala oraz sequel Fate/ Stay Night Ataraxia. Jednakże na tym nie zaprzestano. Wydano jeszcze trzy gry - bijatyki. Ich nazwy to : Fatal Fake, Crucis Fatal Fake oraz zdecydowanie najlepsza gra Fate Stay Night Unlimited Codes.

HE IS MY MASTER!





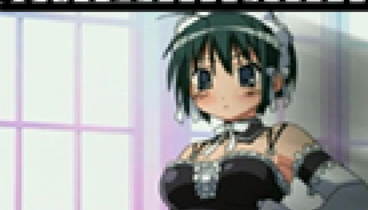


Młodzieńcze problemy, na wesoło. Czyli przedstawienie całkiem komicznej ucieczki od problemów rodzinnych, do zboczonego, nieletniego pracodawcy. Czyli jak mówią „z deszczu pod rynnę".

Wielu nastolatków, gdy nie zgadza się z swoimi rodzicami, myśli nad ucieczką z domu i od wszystkich problemów. Podobne dzieje się w „He's my master" .Dwie siostry Izumi i Mitsuki zamieniły słowa w czyny i uciekły od swoich rodziców. By móc się utrzymać postanowiły znaleźć pracę co w ich młodym wieku nie jest łatwą sprawą. Podczas podziwiania zza płotu ogromnej rezydencji spostrzegły ogłoszenie, z którego treści wynikało, że właściciel owego przepięknego budynku szuka dwóch służących, a co najważniejsze gwarantuje im zarobek i dach nad głową. Dla dziewcząt w takiej sytuacji, ta oferta była niczym dar z niebios. Siostry od razu udały się do posiadłości by podjąć się pracy myśląc, że zleceniodawcą jest stary samotny milioner. Nie mogły się bardziej mylić, gdyż zleceniodawcą okazał się ich rówieśnik, Yoshitaka - młody milioner, którego rodzice zginęli w wypadku. Siostrom, młody chłopak wydał się miłą potrzebującą towarzystwa osobą, która chce im bezinteresownie pomóc. Na ich nieszczęście początkowy wizerunek Yoshitaki runął w gruzach, a pracodawca okazał się materialistą, zboczeńcem, a także maniakiem Cosplayów, a raczej strojów Cosplayowych(które sam zręcznie szyje). Aby siostry mogły pracować u milionera muszą spełniać dwa warunki: zwracać się do pracodawcy „panie", a także ubierać skąpe stroje które on sam dla nich szyje. Po zatrudnieniu sióstr, Yoshitaka przez własną ciekawość zajrzał do tajemniczej wielkiej torby, którą przyniosła ze sobą Mitsuki i ku jego wielkiego zdziwieniu jej zawartością okazał się namolny aligator o imieniu

Tytuł : He Is My Master
Odcinków : 12
Gatunki : Komedia, Romans
Autor : Asu Tsubaki, Mattsuu
Studio : GAINAX, SHAFT
Reżyser : Shouji Saeki
Scenariusz : Shouji Saeki
Muzyka : Seikou Nagaoka











Pochi. Zachowanie aligatora jest o tyle ciekawe, że gdy widzi on skąpo ubraną, ładną dziewczynę zaczyna się za nią uganiać, by zerwać z niej odzienie. Po pewnym czasie do służby Yoshitaki dołącza kolejna pokojówka o imieniu Anna. Zatrudniła się nie tyle z powodów finansowych, ale by być bliżej Izumi w której jest wielce zakochana. Mając już taką gromadkę z pewnością nie będziemy się nudzić.

Przyznaję, że zainteresowałem się tytułem dzięki studiu, które ją wydało, a które należy do moich ulubionych. Otóż studio Gainax podjęło się wydania tej dwunasto odcinkowej serii obfitującej w gagi i zmagania dwóch niewinnych dziewczyn z młodocianym zboczeńcem i maniakiem cosplayów. Mimo sporej dawki humoru „He is my master" może pod koniec wydawać się monotonny, aczkolwiek najciekawsze sceny mieliśmy okazje oglądać na początku. Myślę, że schemat ciągłego „masakrowania" Yoshitaki za swoje zboczenia,z czasem, staje się nudny, gdyż jest powtarzany przez wszystkie dwanaście odcinków.

Poza sporą dawką ecchi znajdzie się też coś dla fanów „romantyków". Seria jest połączeniem mogącym zadowolić nie tylko fana nagości, ale także w sensownej fabuły(co rzadko się zdarza w tego typu anime), a także wplecionego w nią oryginalnego poczucia humoru.

W przypadku grafiki trudno się wypowiedzieć gdyż autorzy zastosowali „cukierkową kreskę" (za którą nie przepadam), aczkolwiek zdaję sobie sprawę, że inna kreska mogła by zepsuć wszystko, nad czym twórcy pracowali. Oprawa muzyczna nie należy do najciekawszych ale nie razi, co jest wielkim plusem.

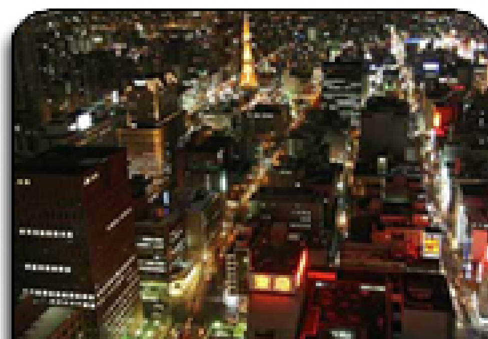
„He is my master" z pewnością można zaliczyć do Anime specyficznych. Mało które anime typu harem obfituje w taką ilość humoru. Pierwszy raz spotkałem serie tego typu w których chłopak wokół którego „kręci się" tyle dziewczyn jest ewidentnym zboczeńcem. Właśnie ze względu na tą specyficzność mogę polecić „He is my master" nie tylko fanom ecchi, ale także tym, którzy nie przepadają za tym gatunkiem.

Ocena - 7,5/10

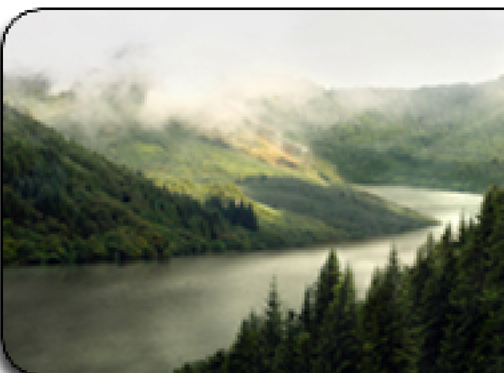
Autor : Sasuke-Kun

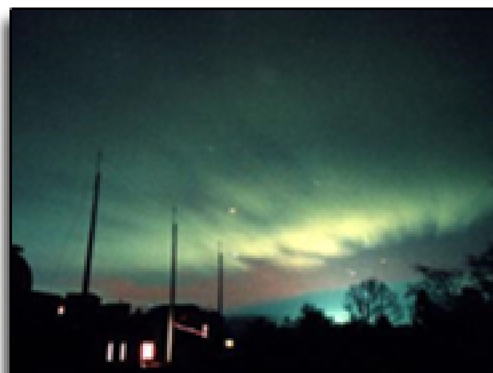


Regiony Japonii



1. Hokkaido
Jest to region znajdujący się w północnej części Japonii. Największym miastem na tym obszarze jest Sapporo. Na tym terenie znajdują się liczne góry. (chłód i śnieg tego regionu bardzo sprzyja narciarzom) jak i czynne wulkany. W wodach Hokkaido pływają ogromne ryby, które często są środkiem utrzymania dla wielu ludzi.

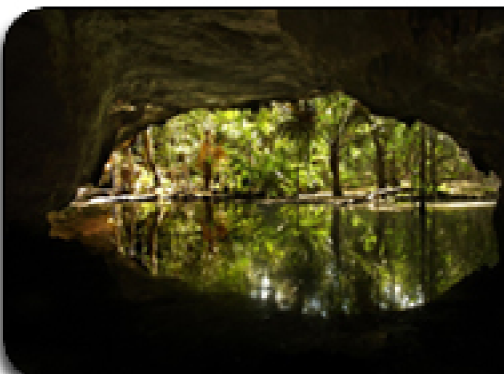






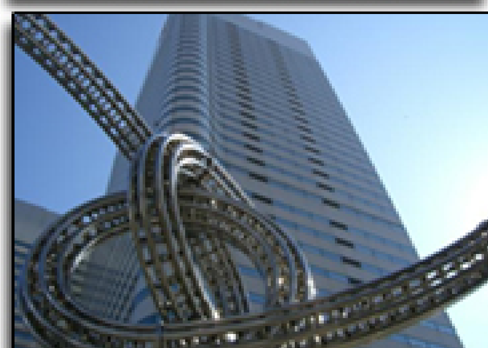
2. Tohoku
Tohoku znajduję się na północnym wschodzie Japonii. Największe miasto to Sendai.
Region ten ma bogatą historię, gdyż często bywał on polem bitew. Tak jak w Hokkaido teren jest zdecydowanie górzysty. Od jakiegoś czasu Tohoku stawia na przemysł bardziej niż na rolnictwo.

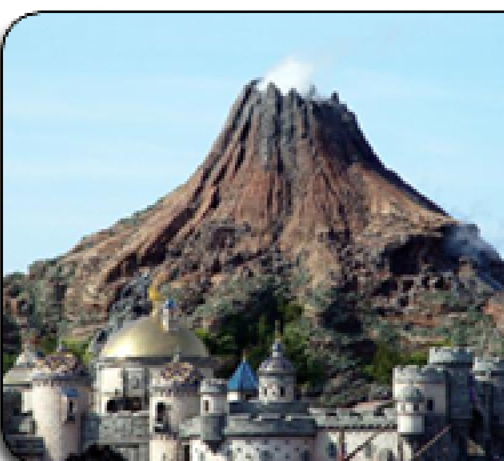






3. Kanto
Region ten to najważniejsza część całego kraju. To tutaj mieści się stolica Japonii - Tokio. Kanto to obszar w większości zajmowany przez góry, mimo wszystko mieści się tu siedziba Japońskiego rządu, największa na świecie ilość uniwersytetów i przeróżne zakłady przemysłowe. Ta część Kraju Kwitnącej Wiśni jako jedna z niewielu uległa wielkim zniszczeniom, głównie przez trzęsienia ziemi jak i naloty podczas Drugiej Wojny Światowej.
Oprócz stolicy w Kanto znajduję się także ośrodek Yokohama będący głównym portem floty Japońskiej i ośrodkiem technologicznym.









4. Chubu

Jeden z największych regionów Japonii, znajduję się tutaj najwyższy szczyt - Fudżi, Sztuczna wyspa na, której mieści się międzynarodowy port lotniczy Nagoja-Chubu jak i superszybka linia pociągu Shinkansen. Chubu utrzymuje się głównie z turystyki :
gorące źródła, zamki i centrum sportu zimowego to coś co turyści lubią najbardziej.

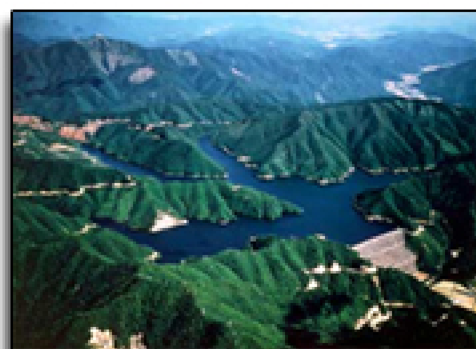




5. Kansai

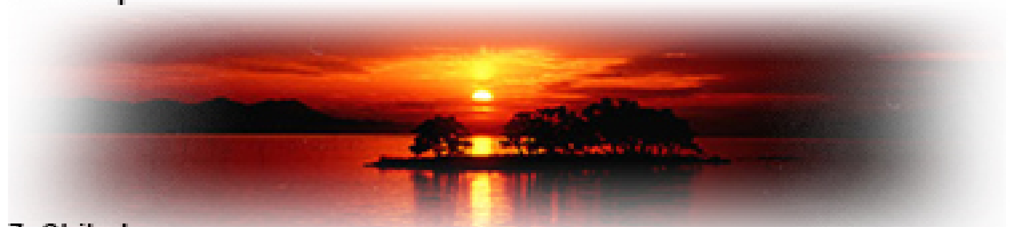
Drugi po Kanto najważniejszy region Japonii. Dawniej miasto w tym regionie - Kyoto było stolicą Japonii. Kansai jest otoczone parkami narodowymi „ Japońskimi Alpami „. Znajduje się tutaj sześć z siedmiu skarbów Japonii. To tutaj powstała słynna potrawa - Ramen jak i ryżowa wódka/ wino - Sake.

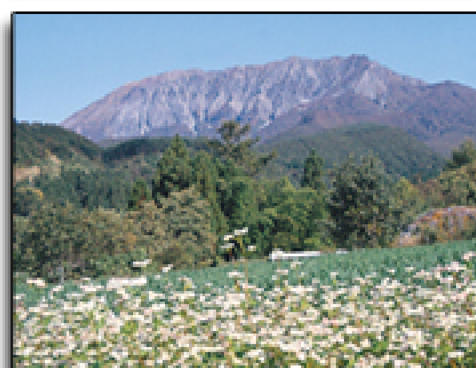




6. Chugoku

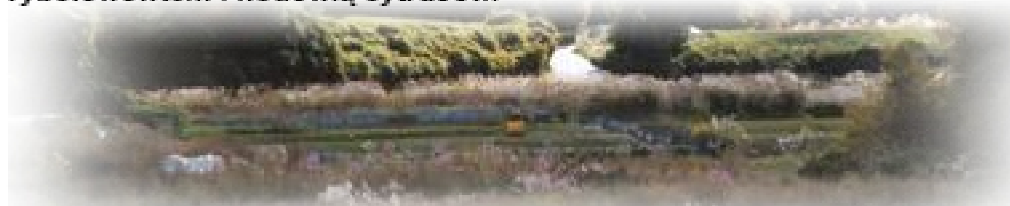
Jest to region przemysłowy, odkąd zanieczyszczenia opanowały ten teren zmalało rybołówstwo będące wtedy jedynym środkiem utrzymania. Obszar ten dzieli się na dwie części - San 'in i San'yo. Obie części są przedzielone pasmem górskim. W 1945 roku na stolicę Chugoku - Hiroshime spadła bomba.

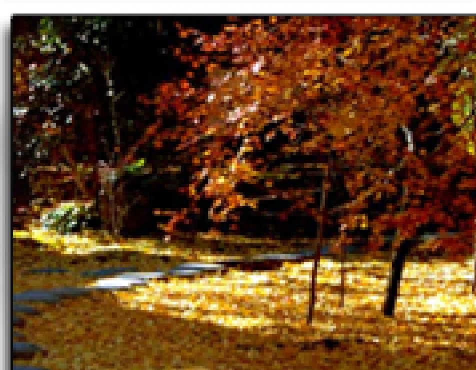




7. Shikoku

Najmniejszy region Japonii, górna część zajmuje się przemysłem, dolna rybołówswtem i hodowlą cytrusów.





8. Kyushu

Region położony w południowej części Japonii, oprócz terenu głównego przynależą do niego wszystkie pobliskie wyspy. Tak jak w Shikoku północna część zajmuje się przemysłem. Na południu zaś wytwarza się : ryż, soję czy tabakę. Tworzona jest tu także porcelana. W Fukuoka - mieście przynależnym do Kyushu znajduje się międzynarodowe
lotnisko jak i dzielnica dla wyższych sfer. Pod względem historycznym Obszar ten jest znany na całym świecie gdyż to właśnie tutaj spadła jedna z bomb atomowych.





Autor : Matiz

NekoMania

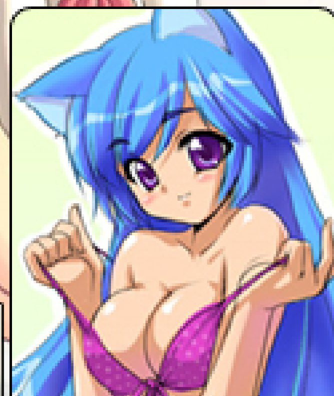


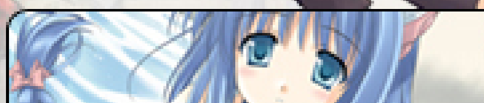
Zapewne wielu was słyszało o dziewczynach bezgranicznie kochających koty. Wchodząc do pokoju takiej dziewczyny gdzie nie spojrzysz - kalendarz z kotem, monitor z kotem itp. itd. Ale nie omija to także chłopaków, najczęściej dzieje się tak z fanami anime, a ściślej fanami ecchi w których występują seksowne „kociaki" przebrane w zacne kocie ciuszki. Nekomania (Neko - kot) nie jest niczym pospolitym, zarówno w Polsce jak i w Japonii, choć w tym drugim kraju zapewne mieszkają wymyślni Nekomaniacy. Poruszyłem ten temat, gdyż mało osób zauważa coś takiego jak kocia fantazja wciskana w anime, przykładem może być postać Sakaki z Azumanga Daioh - przez całą serię uganiała się za kotkami, a gdy jakiegoś napotkała, wkraczała w swój mały świat. Odłączona od rzeczywistości snuła marzenia o życiu z ukochanym zwierzątkiem oblewając się przy tym rumieńcami. Czy takie przypadki skrajnej miłości występują w prawdziwym świecie ? Nie jestem w stanie odpowiedzieć na to pytanie, jednakże istnieje duże prawdopodobieństwo, że tak. Przecież wiele dziewczyn mimo wieku 16-18 lat (albo i więcej) dalej kocha wszystko co puchate, pluszowe i mięciutkie. Inaczej bywa u chłopaków, niewielu z nas zwraca uwagę na koty. Osobiście mam neutralny stosunek do kotów, a w życiu codziennym mam styczność jedynie ze zwykłymi dachowcami. Lecz wracając do tematu, ciekawe ilu z was zwróciło uwagę na kobiety lub postacie z anime przebierające się właśnie za to zwierzątko. Może takie sytuacje nie występują zbyt często w anime, ale takie np. Zero No Tsukaima - tutaj można zaobserwować główną bohaterkę ubraną w kocie „skąpe" ciuchy - no niestety cała imprezka zakończyła się wielką klapą i „mordo biciem". Nekomusume (Dziewczyna Kot) często jest spotykana w doujishinach, gdzie ich koci temperament niema większego wpływu na fabułę - sami wiecie na czym polegają te mangi. Tak więc chłopacy i dziewczęta ! To nie wstyd kochać koty ! Tym bardziej, gdy twój partner/ka przebierze się za jednego.

Autor : Dark















Wywiad z Pawłem "Mr. Jedi" Musiałowskim



Zapewne większość z was zna Pawła Musiałowskiego, człowieka który przybliżył i pokazał nam Polakom, czym jest prawdziwa Japonia.

- Skąd się wzięło Pana zafascynowanie Japonią?

Urodziłem się z nim. Wychowałem się na japońskich filmach, w tym na anime - i od zawsze rozumiałem „japoński sposób" patrzenia na świat o wiele lepiej, niż ten polski. No, może niezupełnie była to kwestia „rozumienia", a raczej „czucia". Ta fascynacja po prostu zawsze ze mną była, choć nie zawsze zdawałem sobie z tego sprawę.

- Jet Pan znany wielu Polakom pod pseudonimem „Mr Jedi", dzięki CD-Action, Kawaii oraz MANGAzynowi. Stworzył Pan także Anime-Gate oraz tworzy filmy z serii „Japonia Oczami Fana" (kawaii-mrjedi.blogspot.com). Czy Pańska działalność na tym polu wynika z czystego hobby, czy też z dziennikarskiej potrzeby dzielenia się informacjami?

Jedno i drugie jest nierozerwalnie ze sobą połączone. Moja pasja jest moją pracą, a moja praca - moją pasją. Kocham to co robię i robię to zarówno w czasie wolnym, jak i podczas pracy; czasami więc mam trudności z określeniem, czy już odpoczywam, czy też jeszcze pracuję. Wszystko zaczęło się jednak od pasji, a potem przerodziło w zawód - również wiązany z szeroko pojętą Japonią.

- Jakie ma Pan marzenia związane z Japonią?

Mam ich wiele. Na pewno chciałbym tam któregoś dnia zamieszkać lub przynajmniej spędzać większą część każdego roku. Inne marzenia niech na razie pozostaną moją słodką tajemnicą.

- Ulubiona potrawa japońska?

Ja generalnie jestem fanem kuchni japońskiej jako ogólnej idei gotowania i przyrządzania posiłków, więc wskazywanie jakiejś konkretnej potrawy jest dla mnie raczej problematyczne. Gdybym jednak musiał już coś wskazywać, to na pewno byłaby to wszelka „surowizna", z łososiem i tuńczykiem na czele - jeśli jakaś potrawa składa się w większości z tych składników, to od razu jestem jej fanem.

- Co Pan sądzi o Japonii pod względem mieszkania tam?

Jeśli chodzi o mnie - jestem absolutnie za. Dla mnie Japonia jest bezkonkurencyjna i nie ma innego miejsca na świecie, w którym równie bardzo chciałbym zamieszkać. Pamiętać jednak należy, że każdy człowiek ma inne oczekiwania od życia i inaczej patrzy na świat i to, co dla jednej osoby będzie najlepszym wyborem z możliwych, dla innej - chybionym. Każdy więc sam musi sobie odpowiedzieć na to pytanie, czy Japonia to odpowiedni dla niego kraj - ja mogę mówić tylko za siebie.

- Japonia słynie z wielu festiwali, ma pan jakieś ulubione czy też takie które przyciągnęły pańską uwagę?

Festiwale japońskie są częścią „klimatu" tego kraju, jak wiele innych rzeczy, które mógłbym wymieniać w nieskończoność. Nie mam jakiegoś jednego ulubionego festiwalu - cieszę się każdym, na jaki trafię. Może, gdy już zobaczę wszystkie (czy to kiedyś nastąpi?), będę mógł dokonać jakiejś klasyfikacji, tylko że... nie widzę takiej potrzeby.

- Czy opanowanie języka japońskiego jest trudną sprawą, czy raczej jest on stosunkowo łatwy i przyswajalny?

Język japoński jest zbudowany na zupełnie innych zasadach, niż nasz. A zatem ucząc się go, trzeba zmienić swój sposób myślenia - i to dosłownie. Jednym przychodzi to łatwo, innym trudno. Każdy przypadek jest inny. Najlepiej sprawdzić to samemu na sobie.



- Co sądzi pan o anime i mandze oraz furorze jaką robią w Polsce?

Pytanie morze. Temat na książkę. W skrócie zatem - cieszę się, że są u nas obecne i pobudzają wyobraźnię Polaków od tak wielu już lat. Jako wytwór innej kultury, uczą nas też patrzenia na świat z innego punktu widzenia, uczą, iż nie ma „jedynej słusznej" prawdy - a to rozwija, uczy samodzielnego myślenia i zadawania pytań. Może właśnie dlatego manga i anime tak bardzo nie podoba się katolickim ortodoksom.

- Jaki jest Pański ulubiony gatunek anime i mangi oraz tytuł?

Nie mam ulubionych gatunków - skaczę między nimi i szukam wszystkiego, co może mi się spodobać. Oczywiście z czasem naturalnie preferuje się jedne gatunki bardziej, inne mniej, a jeszcze inne (przeznaczone dla zupełnie innych grup odbiorców) pomija, niemniej jednak nie jestem skłonny do wskazywania jednego; zwłaszcza że mangi i anime to często mieszanki bardzo różnych, często pozornie skrajnych, gatunków i klimatów. Podobnie ma się sprawa z tytułem - mam ich wiele i wolałbym nie wskazywać jednego, bo każdy z nich lubię za coś innego.

- Ile Pan dziennie poświęca czasu na oglądanie anime lub czytanie mang?

Mang czytam niewiele, może kiedyś się to zmieni. Za to anime oglądam sporo - ale też nie bez przerwy. Zazwyczaj mam „na tapecie" kilka, a nawet kilkanaście serii na raz, między którymi „skaczę" w wolnym czasie. Lecz oglądam również japońskie filmy aktorskie, dramy, sporo czytam. Żałuję jedynie, że doba nie jest z gumy, bo ciągle brakuje mi na to czasu.

- Z pewnością wielu fanów M&A chce kiedyś odwiedzić Kraj Kwitnącej Wiśni, ile kosztuje taki jednorazowy wyjazd i czy samo utrzymanie się w Japonii jest drogie?

Życie w Japonii jest kosztowne. Wyjazd do Japonii również przez to do tanich nie należy, ale można tam wyjechać za stosunkowa niewielką kwotę (np. już za 5000 pln). Trzeba tylko znać panujące tam realia i mieć doświadczenie w podróżach po Japonii, a można wtedy naprawdę sporo oszczędzić na wszystkich kosztach. Dzięki licznym wyjazdom do Japonii udało mi się taką wiedzę zgromadzić i teraz mam nadzieję na przełomie czerwca i lipca 2009 uruchomić firmę, która będzie m.in. pomagała wyjeżdżać właśnie za tak stosunkowo niewielkie pieniądze do Japonii, choć nie tylko. Strona firmy ruszy pod adresem kawaii.pl, a do tego czasu



można tam znaleźć mojego bloga.

- Czy Japonia naprawdę jest tak bardzo sceptycznie nastawiona na obcokrajowców?

To zależy od wielu czynników i od tego, co rozumiemy pod słowem „sceptycznie". Japonia pod pewnymi względami zmienia się bardzo dynamicznie. Pod innymi - prawie wcale. Opisując Japonię sprzed np. 10 lat, mówimy o zupełnie innej Japonii, niż tej dzisiejszej. Wiele też zależy od tego, w jakich okolicznościach, miejscu i czasie, miały miejsce nasze kontakty z Japończykami - w zależności od tego, można na to pytanie odpowiedzieć twierdząco lub przecząco. Ja nie śmiem tej kwestii generalizować, gdyż mógłbym podać zarówno sporo przykładów na potwierdzenie tych słów, jak i ich zaprzeczenie.





- Czy pana zdaniem Japonia jest taka jak przedstawiana w anime? Co zaobserwował pan podobnego, a co jest raczej ubarwione na rzecz produkcji?

Jest mnóstwo podobieństw i mnóstwo ubarwień. Każdą produkcję anime trzeba by pod tym względem analizować osobno. To kolejny temat na książkę i to kilkutomową. W wielu anime - szczególnie w wątkach obyczajowych - mamy mnóstwo zachowań skopiowanych wręcz z życia codziennego. Często również akcja rozgrywa się w naprawdę istniejących miejscach - oglądając niektóre anime poznaję dobrze mi znane miejsca (najczęściej w Tokyo), gdyż japońscy twórcy uwielbiają kopiować znane i lubiane lokalizacje w produkcjach anime. Jak już wspomniałem - to „temat morze".

- Jakie były Pana pierwsze odczucia związane z pierwszym kontaktem na linii Polak-Japończyk? Czy wiązało się z tym jakieś odsunięcie na margines społeczny?

Kolejne pytanie, które wymagałoby najpierw zrobienia wykładu z japońskiej kultury i historii, a potem udzielania szczegółowych wyjaśnień. W skrócie jednak - nie, mi osobiście nie zdarzyło się coś takiego, ale znam wiele osób, które mają za sobą takie doświadczenia. Szczególnie, gdy mówimy o pracy w japońskim przedsiębiorstwie. Z bardziej przyziemnych przykładów - każdy człowiek, wychowany w zachodnich kręgach kulturowych, jadący do Japonii (szczególnie do Tokyo), powinien się przygotować, iż doświadczy bardzo silnego uczucia „odosobnienia" w Japonii, gdyż Japończycy generalnie (!) są zamknięci w sobie i rzadko kiedy jako pierwsi podejmują próbę nawiązania kontaktu - szczególnie z obcokrajowcem. „Samotny wśród tłumu" - to chyba najlepsze określenie tego stanu, jaki dopada praktycznie każdego zachodniego turystę w Japonii. Oczywiście, jest to pewnego rodzaju generalizowanie, a poza tym istnieją różne sposoby, aby sobie z tym poradzić, ale to już zupełnie inna historia. Najważniejsza jest wiedza i świadomość tego, z czym ma się do czynienia - moja rada więc brzmi: zanim pojedziesz do Japonii, dowiedz się najpierw o jej mieszkańcach najwięcej, jak się tylko da. Naucz się rozumieć tę kulturę i zachowania tych ludzi, a nauczysz się sobie w niej radzić.











- O podobieństwa można by zapewne rozmawiać nieustannie, tak jak Pan zaznaczył, jednakże kilka rzeczy szczególnie interesuje fanów (tym bardziej nas, redaktorów). Co może Pan powiedzieć o nieustannej pracy, nauce przedstawianej w anime. Czy Japonia to naprawdę, aż „tak" zapracowany kraj?

Użyłbym raczej innego słowa: „oddany" zamiast „zapracowany", bo z tą „pracą" to różne bywa (tak, zgadliście: kolejny „temat morze"). W Japonii bardzo ważną rzeczą jest poczucie obowiązku: bardziej się liczy by być zawsze do dyspozycji, przestrzegać zasad i wyglądać na zapracowanego, aniżeli naprawdę pracować - przynajmniej w naszym tego słowa rozumieniu. Siedzący po godzinach pracownik japońskiej korporacji nierzadko nie robi tego dlatego, że musi skończyć zaległą pracę (choć oczywiście, to też), ale często dlatego, że godzina pracy poza wyznaczonym czasem jest lepiej opłacana - wygodny sposób na łatwe dorobienie do pensji. A do tego konieczny, jeśli chce się awansować. Oczywiście, pisząc te słowa, też muszę zaznaczyć, iż w pewnym stopniu generalizuję, a ponadto dodać, iż przez ostatnie lata (w czym miał też swój udział ostatni kryzysowy rok) to podejście japońskich firm zaczyna się zmieniać. Japońska szkoła natomiast to trochę inna „bajka". Na początek polecam tu anime „Kare Kano".

- Zastanawia nas także szybkie przejście na „własne". Bardzo często anime przedstawia licealistów mieszkających samych.

Bardzo „rozmyty" temat i pytanie. To fakt, iż w Japonii jest o wiele łatwiej „dorobić" młodemu Japończykowi, niż gdziekolwiek indziej, ale musiałbym widzieć konkretny przypadek, aby ocenić, czy jest on bliski prawdy, czy też autorzy scenariusza postanowili odejść od rzeczywistości. Generalnie jednak „licealista na swoim" to lekka przesada, nawet jak na Japonię, chyba że mówimy o np. szkole w bardziej odległym od miejsca zamieszkania mieście, ale pewnie rodzice będą tu mieć swój „finansowy udział", więc nie wiem czy można tu mówić o „swoim". Opcji może być wiele, a autorzy mang i anime lubią często pokazywać sytuacje rzadko spotykane, przez co bardziej intrygujące, jednak - często mało realne.

- No i oczywiście chyba coś o co spytał by każdy chłopak. Czy Japońskie dziewczyny naprawdę są takie „Kawaii"?

Tak. :) Ale to tylko jedna z masek, jakie przybiera się w Japonii przy różnych okazjach. Z drugiej jednak strony - maska noszona od zawsze, staje się w końcu naszą drugą naturą, więc... sami spróbujcie poszukać odpowiedzi.

W ten sposó kończymy nasz wywiad z Panem Pawłem Musiałowskim. Szczerze dziekujemy za udzielenie ciekawych informacji o Japonii, a wam wszystkim życzymy, byście w przyszłości również mieli okazję odwiedzić ten piękny kraj.

Wywiad przeprowadziła redakcja Fanzinu Houko - przewodził Patryk „Dark" Siemiński.









PYRKON
27-29 marca 2009

Division69 na konwentach

Sasuke-kun & Gumon

Na Pyrkonie

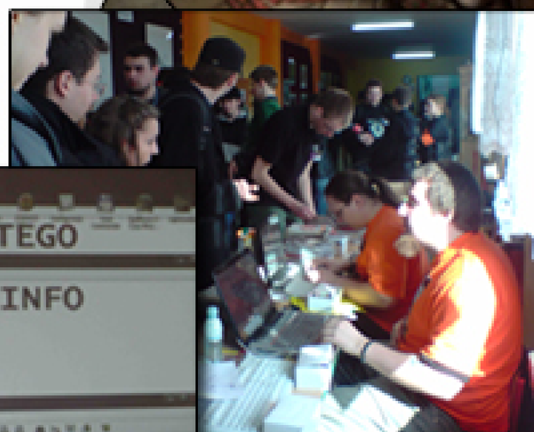


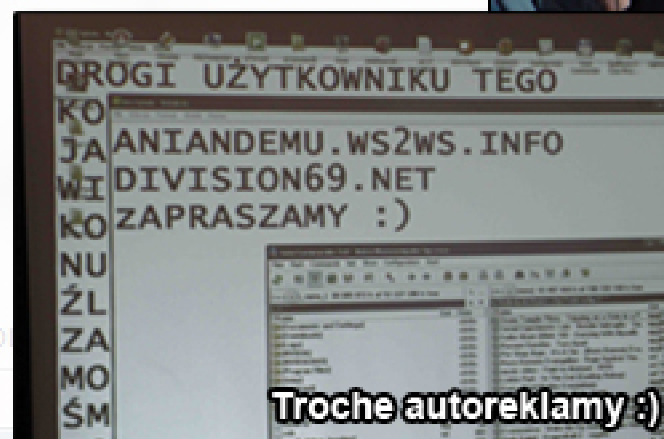
Pyrkon to ogólnopolski konwent (zjazd miłośników fantastyki) odbywający się corocznie w Poznaniu. Głównym celem jest propagowanie fantastyki w literaturze, komiksie, mandze, anime, filmie oraz w grach: komputerowych, RPG, planszowych, karcianych i bitewnych. I w tym roku ja - Sasuke-kun(D69), Gumon(D69) i Philips84(A&E) postanowiliśmy wybrać się na ten świetny konwent.

Po półtorej godziny stania w kolejce dotarliśmy do kasy biletowej. Niestety Gumon zapomniał wymaganej zgody przez co musiał wracać po nią do domu. Po kupnie biletów i pożegnaniu się z gumnem nareszcie nadszedł upragniony moment – „Jesteśmy na Pyrkonie". Pierwsze wrażenia w porównaniu z zeszłym rokiem były oczywiste „W tym roku będzie o niebo lepiej". Po opuszczeniu kas i ominięciu ochrony poprzebieranej w rozmaite stroje komandosów z wielkimi giwerami, ruszyliśmy do sali z prelekcjami o ukochanej tematyce - Manga i Anime^^. Pierwsza prelekcja, na którą dzięki Bogu zdążyliśmy to – „`Co podnieca Japończyków` - przedstawienie japońskiego ero biznesu ". Po zachowaniu obu prowadzących widać było, że znają się na temacie i z chęcią podzielą się swoją wiedzą. Śmiechu było wiele, w czasie prelekcji prowadzący dorzucał często złośliwe docinki czy też komentarze, dzięki czemu ubawu było co nie miara.

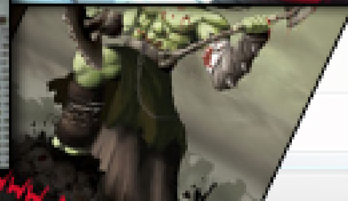
Później postanowiliśmy sprawdzić swoją wiedzę w konkursach. Uczestniczyliśmy w dwóch z nich: „ konkursie ogólnomangowym" i „corocznym konkursie muzycznym". W ogólnomangowym startowałem w parze z Philipsem, niestety nie poszczęściło się nam i odpadliśmy. W około piętnastominutowej przerwie pomiędzy konkursami dotarł Gumon, który był moim partnerem w konkursie muzycznym. Pewnie się zastanawiacie na czym polegał konkurs? Otóż: puszczano openingi lub endingi z anime zaś uczestnicy musieli odgadnąć jaka to seria. Brzmi banalnie lecz takie nie było. Oczywistym jest, że nie wszystko pamiętaliśmy lub znaliśmy ale także konkurencja była „zażarta" i nie dawała za wygraną do samego końca. Okazało się że nader dużo pamiętaliśmy dzięki czemu zajęliśmy drugie miejsce!!! Naszą nagrodą było dwadzieścia pięć Pyrfuntów, za które później nabyliśmy mangi w kwocie 77zł. Po konkursie, około pierwszej w nocy, rozeszliśmy się do domów.







Troche autoreklamy :)



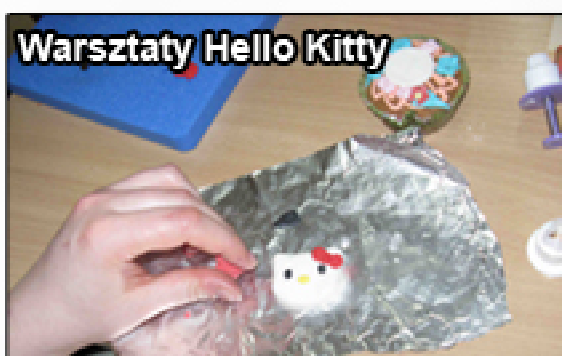
Następnego dnia zaczęliśmy od prelekcji „Manga i Anime dla zielonych". Przyznam, że prelegentki zaskoczyły mnie twierdząc, że „Chobits" to shounen czy też, że „Cowboy bebop" ma 27 odcinków. Były to jednak małe „wpadki" więc w sumie można powiedzieć że się „czepiam". Później mając chwile wolnego czasu poszliśmy z gumnem na karaoke, pobiliśmy kilka rekordów i wróciliśmy na prelekcje o japońskiej animacji czyli „Anime-off". Była to niezła prelekcja, zwłaszcza dla tych, których nudzą już anime o super bohaterach, którzy jak błyskawica i niczym Arnold Schwarzeneger pokonują kolejnych wrogów. Na prelekcji przedstawiano różne dzieła Makoto Shinkai, grupy ze studia 4(stopnie)C oraz Takeshi Murakami. Niżej kilka filmików tych twórców:

Nastęną prelekcją była „Lolita – nie tylko ghotic", na której to dwie panie przedstawiły podstawowe informacje o lolicich stylach, garderobie, firmach czy zakupach, czyli praktycznie wszystko xD. Po „lolicie" miało się odbyć spotkanie z JPF które niestety zostało odwołane z powodu choroby prelegenta, dlatego płynnie zagospodarowaliśmy czas i zaczęliśmy oglądać AMV z hentaiami^^ (pomysł Philips'a xD). Przeczekaliśmy tak aż do warsztatów o Hello Kitty na których nawiązaliśmy kilka ciekawych kontaktów między innymi z VampireZelda, maniakiem plakietek i Matej'em.

Następna była prelekcja o Nina, na którą zebrało się wiele osób i równie wiele szybko ją opuściło. Otóż prelegent niestety nie umiał specjalnie zaciekawić tematem a większość informacji i ciekawostek, jakie podawał, pochodziły z kartki, którą się wspomagał(i to nader często). Ostatnią prelekcją, którą tego dnia oglądaliśmy była „Animacja i ruch w komiksie". Po niej gumon stwierdził, że teraz całkiem inaczej czyta się mange.

Sobota była ostatnim dniem, który spędziliśmy na Pyrkonie. W niedziele konwent odbywał się także, ale niestety nie było żadnego tematu, który by nas zainteresował, przez co zrezygnowaliśmy z wyjścia. Philips84 został, by się ponudzić i rzeczywiście nie zrobił ani jednej fotki z tego dnia.

I w tym roku organizatorzy postarali się, aby konwentowicze nie mieli powodów do nudy. Do tej pory nie zdarzyło się, aby na Pyrkonie było nudno. Poza prelekcjami spotkamy wielu ciekawych ludzi, z którymi kto wie może, nawet utrzymamy bliższe kontakty.


Warsztaty Hello Kitty

JPF nie przyjechał, ale wszyscy i tak się bawili


Największy maniak plakietek


Uzbrojona ochrona

Drugi Sezon Haruhi

W telewizji Wakayama zamieszczono informację, że następny, ósmy odcinek w właśnie emitowanej powtórce „Melancholii Suzumiyi Haruhi" będzie odcinkien nowym. 24. maja zostanie wyemitowany „Sasanoha Rhapsody". Jest to następna historia w porządku chronologcznym opowiadań, na podstawie których stworzono anime, poprzednio ta część historii nie posiadała adaptacji w anime.



Anime Absurdu

Nieco dziwną informacją może okazać się planowana adaptacja anime na podstawie 4-planowej, dosyć nonsensownej i nietrzymającej się kupy mangi „Utsurun Desu" autorstwa Sensha Yoshida. W mandze występują przedziwne postacie opowiadające różne historyjki i kawały kompletnie przeczące założeniom dzisiejszego świata. Na Youtube zostało zamieszczonej promocyjne 54-sekundowe video. Aż strach się bać.



Moc i Cycki

W czerwcowym wydaniu 'Champion RED' (Akita Shoten) zostanie ogłoszona animowana adaptacja mangi „Seikon no Qwaser" (Qwaser of Stigmata). Scenariusz do niej pisze Hiroyuki Yoshino (Mai-Otome, Macross F), a rysuje Kenetsu Satou (Mai-Otome, Mai-Hime). Seikon powstaje od 2006 roku. Do tej pory wydano już 7 tomów pełnych niesamowitych scen akcji i równie niesamowitych dziewcząt.

Manga opowiada o Aleksandrze, uczniu prywatnej Akademii Św. Mikhailova. Kest on Qwaserem - czyli potrafi manipulować cząstkami żelaza (za czym idzie korzystanie z wielu potężnych broni). Nie brakuje także masy śmiesznych scen i cycków. Z czasem akademia głównego bohatera staje się polem bitwy pomiędzy Qwaserami.







Kenshin Powraca



W maju wydawnictwo Egmont wznowiło wydawanie mangi Kenshin w Polsce. Produkcja wstrzymana na 6 tomie, teraz ruszyła pełną parą, a wydawnictwo zapewnia, że wydadzą serie do końca. Od teraz Polski rynek będzie bogatszy o kolejną świetną serię.

Ero Kryzys

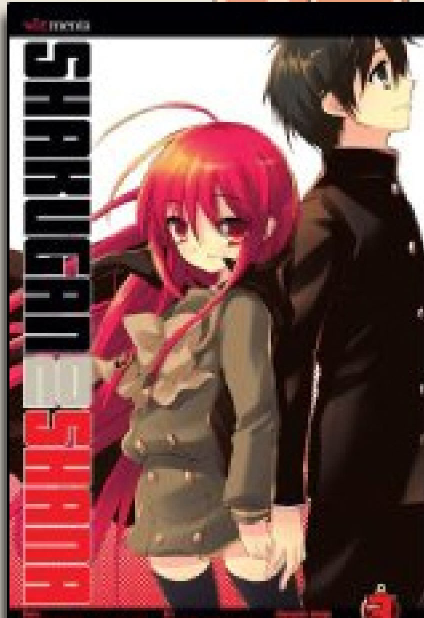


Pod koniec maja w Japonii, w jednej z gazet ukazał się artykuł o ograniczeniach w ero-grach. Rządząca w Japonii Partia Demokratyczna utworzyła specjalny zespół do spraw tego właśnie typu gier. Propozycji na ograniczenia było wiele. Między innymi chciano zabronić gwałtów, przemocy i bez konsekwentnych działań ero zboczeńców. Nieoczekiwanie cała sprawa przybrała niezwykłego tępa. Niektóre firmy już zaczęły zmieniać nazwy swoich zapowiedzianych gier, by te bez problemu mogły zostać wydane w świetle nowego prawa. 2 czerwca miało miejsce spotkanie EOCS (Organizacja Etyki Software'u). est to organizacja zrzeszająca dużych producentów ero-gier. Postanowiono wyprzedzić działania rządowe i poddać się samoregulacji zanim społeczeństwo i politycy dobiorą im się do tyłków.

W tym momencie z przecieków wiadomo, że postanowiono:
-w tytułach zakazane są słowa takie jak 'training' (trening, ale nie w znaczeniu sportowym) i 'slave' (niewolnik)
-grafiki zawierające przemoc seksualną nie mogą zajmować więcej niż 20% grafik w grze
-nawet jeśli jest mniej niż 20% takich obrazków to nie wolno na nich pokazywać scen promujących czyny karalne
-wszystko co promuje gwałt, uwięzieni, stalking (śledzenie), przemoc domową i pokazuje, że napastnik coś zyskał (pozytywnego) w wyniku swoich czynów jest zakazane
-nowe gry, które przeszły proces oceny są uważane za 'bezpieczne'

Nowe reguły mają obowiązywać od 5 czerwca.

Shakugan no Shana



Spekulacji i plotek na temat trzeciej serii było wiele. Jednak być może, coś w tym jest. Magazyn „Dengeki Bunko Magazine" napisał o kontynuacji Ognisto-okiej Shanie, jednakże jedynie we wzmiance. Cóż, niby mało, jednakże jest to już coś. Magazyn wychodzi pod koniec czerwca, a na internecie dopiero są dostępne okładki z tym niepewnym info. Dla przypomnienia, pierwsze dwa sezony oparte były o „Light Novel" autorstwa Yashichiro Takahashi oraz Noizi Ito.

Made in China



Jeżeli mieliście w planach odwiedzić chińskie plaże, odradzam. Hainan jest jedną z wysp chińskich, znanych z... brudu i syfu na plaży. Mało tego, Chińczycy są dumni ze swojej plaży, gdyż uważają, że taką można znaleźć tylko w tym miejscu.


Moda na... piłkę?
Agencja mody TI CHU



SZCZECIN

12-13 GRUDNIA 2009

Szczeciński konwent Mackon - www.mackon.pl